PIXELINE®

SKOLE-HJÆLP

LEARNING ENGLISH

Money or nothing

Kære Forældre

Når I har købt et Pixeline Skolehjælpspil, har I valgt et lærerigt computerspil, der gennem mange timers underholdning og leg giver børnene ny viden og nye færdigheder.

Det skal være sjovt at lære noget nyt

Hos KREA MEDIE fokuserer vi på at lave sjove spil af høj kvalitet og med et højt indhold af læring gennem leg.
Vi lægger stor vægt på at styrke børnenes nysgerrighed og derigennem motivere dem til at lære noget nyt sammen med Pixeline. De varierende opgaver i Pixeline Skolehjælp understøtter på hver deres måde børnenes behov for underholdning og imødekommer deres trang til at blive udfordret gennem sjove, kreative og lærerige i opgaver, der samtidig øger børnenes forståelse for brugen af en computer.

Leg og læring af høj kvalitet

Vi har mange års erfaring med udvikling af computerspil til børn, og vi udvikler Pixeline Skolehjælp i samarbejde med folkeskolelærere og andre faglige eksperter for at sikre den høje kvalitet, og fordi spillene skal kunne bruges som et seriøst supplement til den traditionelle undervisning i folkeskolen.
Spillene henvender sig primært til børn i de yngste skoleklasser, og med 3 forskellige sværhedsgrader er der masser af udfordringer for børn på alle niveauer. Den høje grad af fleksibilitet giver en lang spilbarhed og giver børnene lyst til at vende tilbage igen og igen for at udfordre sig selv i takt med, at de bliver mere fortrolige med opgaverne og tilegner sig ny viden og nye færdigheder.

Får I gode ideer, eller opstår der spørgsmål eller problemer vedrørende spillet, er I altid velkomne til kontakte os på hotline@kreamedie.dk.

Rigtig god fornøjelse med Pixeline Skolehjælp!

Venlig hilsen Pixeline-teamet hos KREA MEDIE

Installation af spillet

Windows PC

1) Læg cd-rom'en i cd-rom-drevet

2) Dobbeltklik på ikonet "Denne Computer", og dobbeltklik på cd-rom-enheden, hvorpå der står "Pixeline CD". På Vista skal du klikke på "Åbn mappe for at vise filer" i menuen som dukker op.

3) Dobbeltklik på "Installer Pixeline" og følg anvisningen på skærmen.

4) Når installationen er gennemført, klik på knappen "Start" i Windows menuen, vælg "Programmer" eller "Alle programmer" og vælg programgruppen "Pixeline".
Klik på "Pixeline - Learning English" for at starte spillet.
Windows har også oprettet en genvej til spillet på skrivebordet..

5) Vær opmærksom på, at cd-rom'en altid skal være i cd-rom-drevet, når du spiller.

MACINTOSH

1) Læg cd-rom'en i cd-rom-drevet

2) Træk hele mappen "Pixeline - Learning English" over på din harddisk

3) Dobbeltklik på ikonet "Pixeline - Learning English".

4) Vær opmærksom på, at cd-rom'en altid skal være i cd-rom-drevet, når du spiller.

Ændring af skærmstørrelse

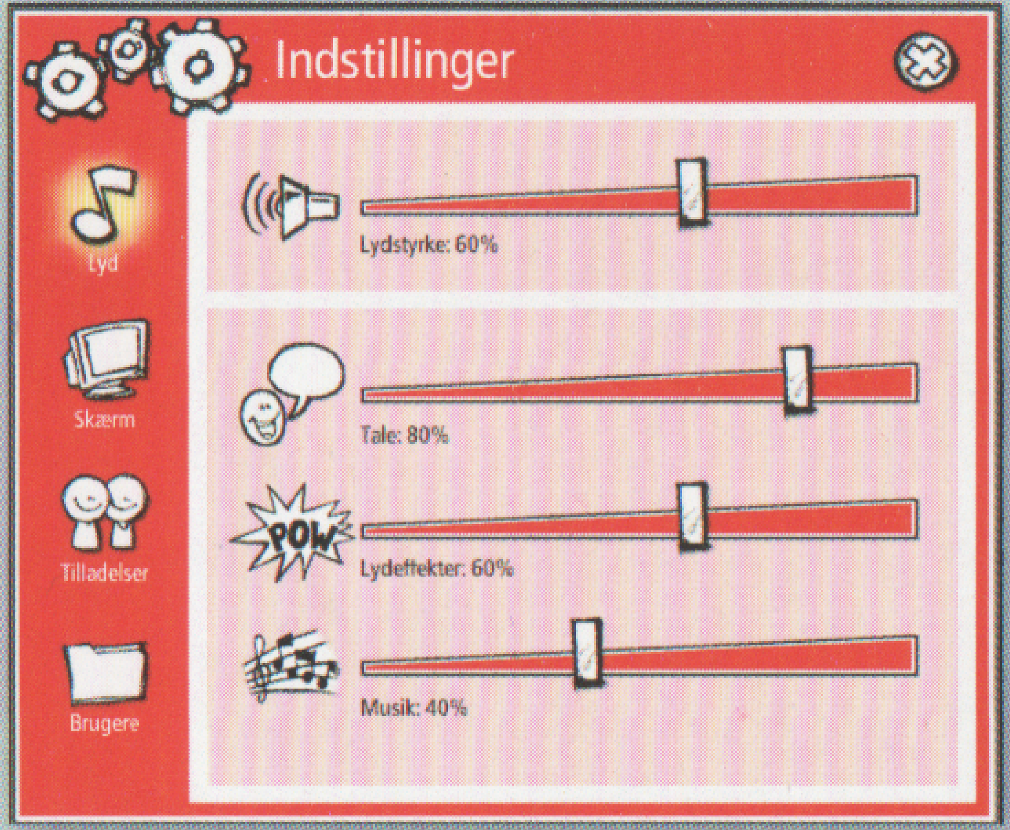
Når spillet starter op første gang, er det muligt at vælge om du vil spille i bredformat 16:10 eller i 4:3 format. Du kan også vælge ikke at ændre skærmstørrelsen. Du skal være opmærksom på, at når du en gang har valgt skærmstørrelse, husker programmet dit valg.
Det kan dog ændres i forældrekontrollen. Se side 4.

Forældrekontrol

Hvis du holder CTRL, SHIFT og "i" tasterne nede på samme tid, går spillet i "pause", og forældrekontrol-vinduet dukker op.
Spillet aktiveres igen, ved at holde de samme taster nede en gang til, eller ved klik på krydset.

Lyd:

Her kan du indstille den generelle lydstyrke for spillet. Du kan desuden regulere individuelt på tale, lydeffekter og musik.

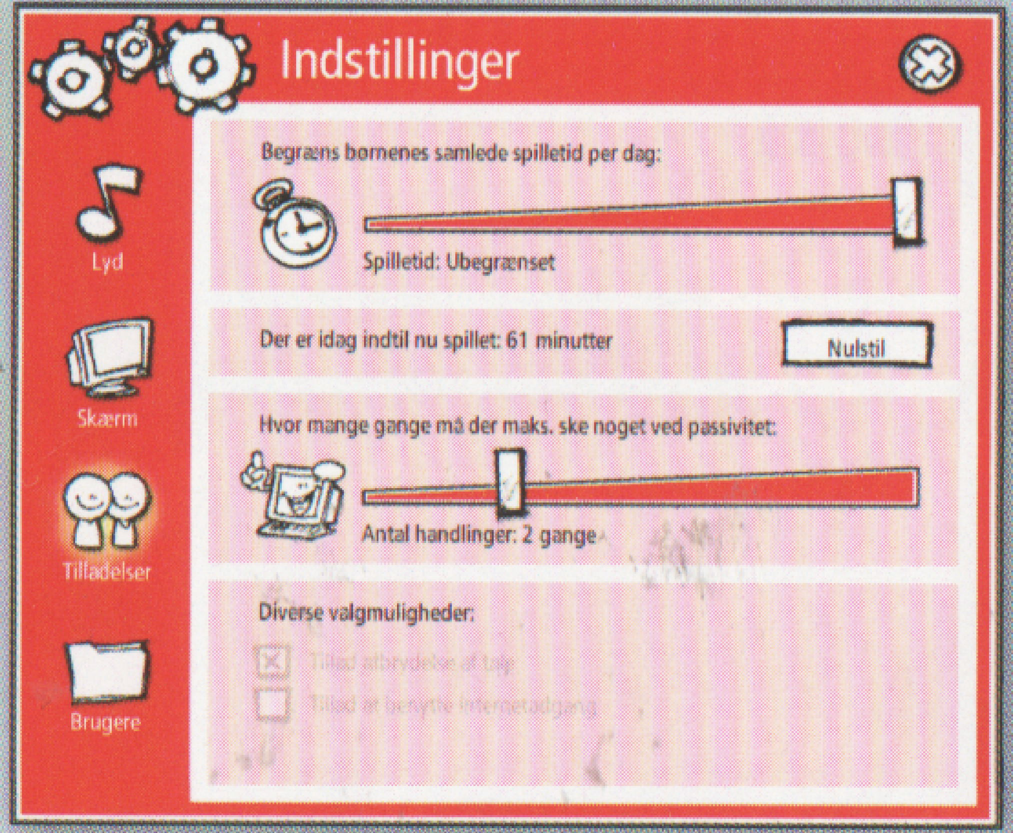


Skærm:

Her kan du indstille, om skærmens opløsning skal tilpasse sig automatisk, når spillet starter så det fylder skærmen bedst muligt ud.
Derudover kan du indstille om skærmen skal tilpasse sig normalformat (4:3) eller bredformat (16:10).

Tilladelser:

Her kan du indstille, hvor lang spilletiden skal være per dag.
Hvis spilletiden overskrides, gemmes spillet automatisk og afsluttes.
Du kan se, hvor lang tid der er spillet i løbet af dagen og dette kan nulstilles. Du kan også indstille hvor mange gange, der skal komme hjælp, hvis spilleren har været passiv i mere end 10 sekunder.



Brugere:

Her er det muligt at slette andre gemte spil end det, som spilles netop nu.

Pause

Du kan også indstille spillet til "pause" ved blot at holde CTRL og "p" tasterne nede på samme tid. Spillet aktiveres igen, ved at holde de samme taster nede en gang til, eller ved klik på krydset.

Sådan starter du spillet

Du kan enten vælge at starte et nyt spil eller spille et gemt spil.
Hvis du vil starte et nyt spil, skal du klikke på "NYT SPIL" nederst i venstre hjørne af skærmen.

Du skal nu indtaste dit navn og klikke på "OK".
Hvis Pixeline genkender dit navn siger hun det til dig. Genkender hun det ikke, kan du skrive til pixeline@kreamedie.dk - så vil vi sørge for at navnet kommer med i de næste Pixelinespil.

Nu skal du vælge, hvor svært spillet skal være. Du kan vælge mellem 3 forskellige sværhedsgrader:

Niveau 1: Blå	Det letteste
Niveau 2: Rød	Lidt sværere
Niveau 3: Gul	Det sværeste

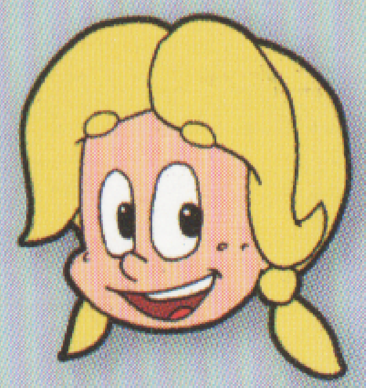
Når du har oprettet et spil, bliver det automatisk gemt fra gang til gang, når du spiller.

Om at spille

Markøren

Markøren er en hånd.
Når du bevæger hånden ind over et aktivt område, som du kan klikke på, lyser markøren op med en gul ring rundt om.

Liv



I nogle spil har du liv. Når du taber spillet, mister du et liv.

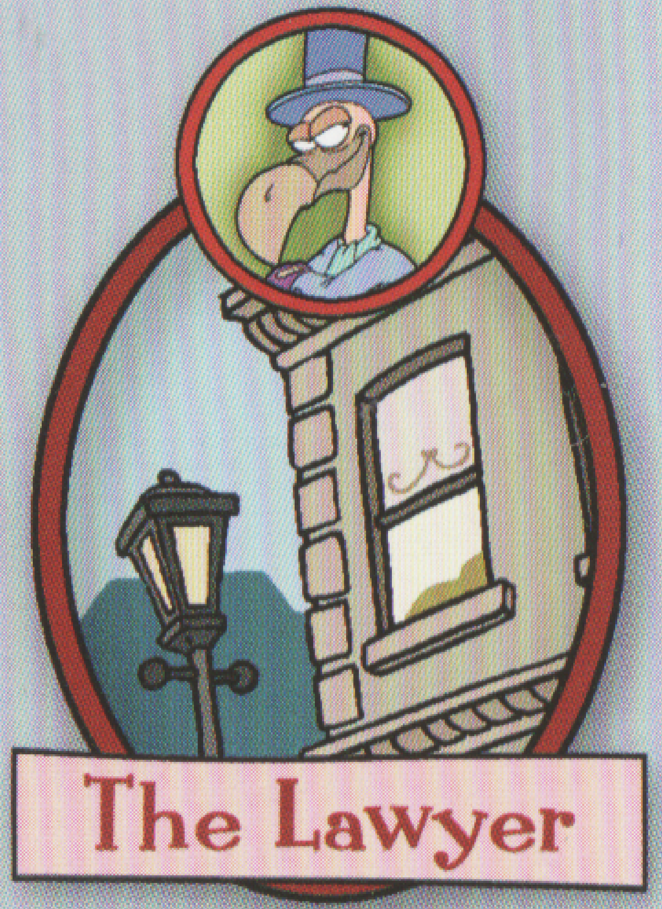
Forlad et spil

Hvis du vil forlade et spil uden at have gennemført, skal du klikke på symbolet af drosken øverst i højre hjørne.

Afslut spillet

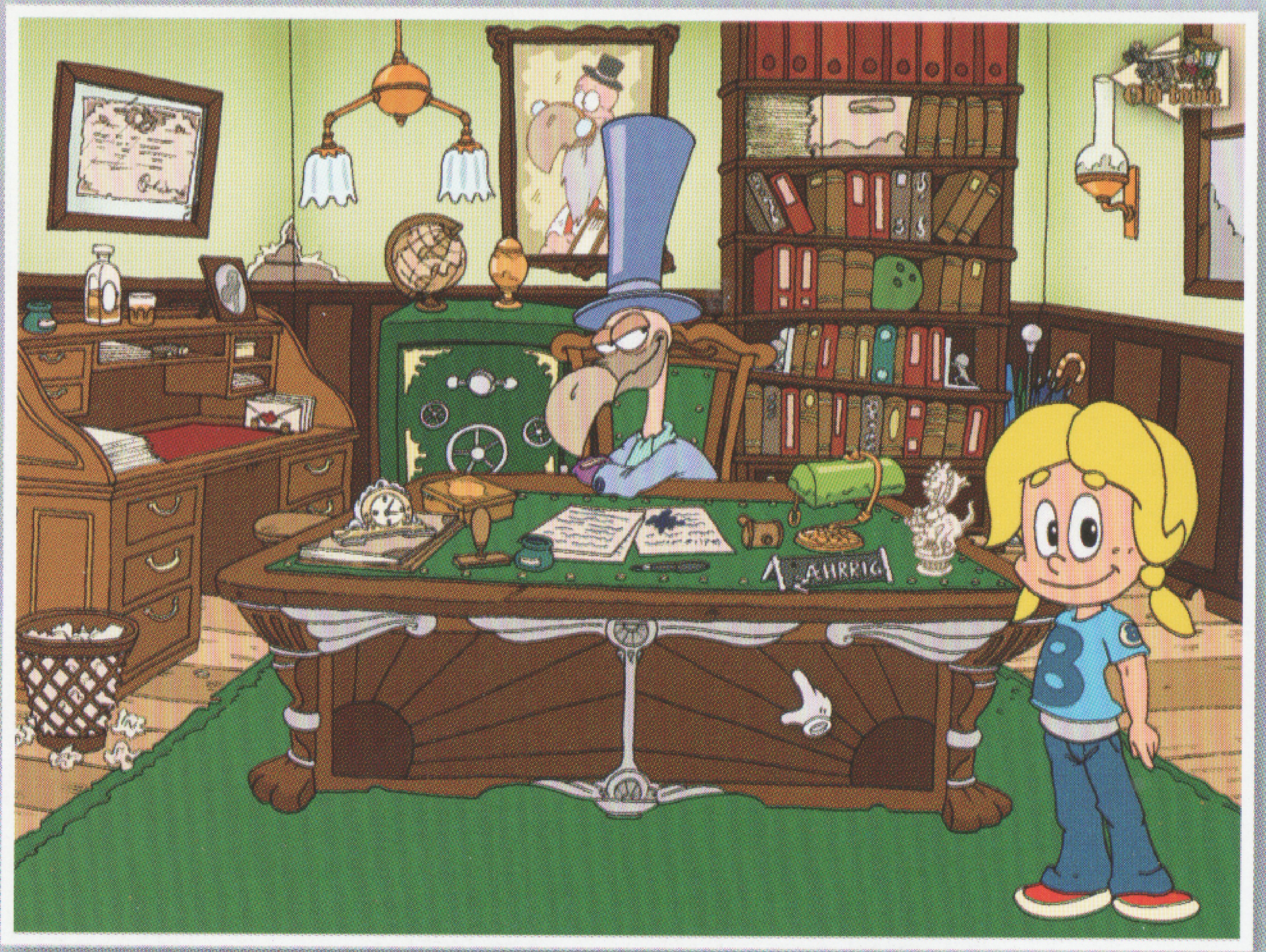
Du afslutter spillet ved at klikke på krydset, som befinder sig i spille-menuens øverste højre hjørne.

The Lawyer



Advokat Fuser Næhrrig har fået en spændende arvesag. Den gamle Hr. Guldbergh er død og har efterladt sig en stor formue, men ingen ved hvem arvingen er!
Og det er netop det Pixeline er kommet for at hjælpe med at finde ud af. Det forholder sig nemlig sådan, at hvis ikke arvingen findes inden 30 dage, arver den luskede advokat Næhrrig selv alle pengene. Så han er slet ikke interesseret i at du og Pixeline løser gåden!

Der er kun én måde hvorpå du kan standse Advokat Næhrrig i at snuppe Arven. Det er ved at hjælpe Pixeline med at finde 20 spor, der kan bevise, hvem der er arvingen.
Du samle spor ved at hjælpe beboerne i byen og rejse rundt med pakker, som du modtager hos nogle af beboerne.



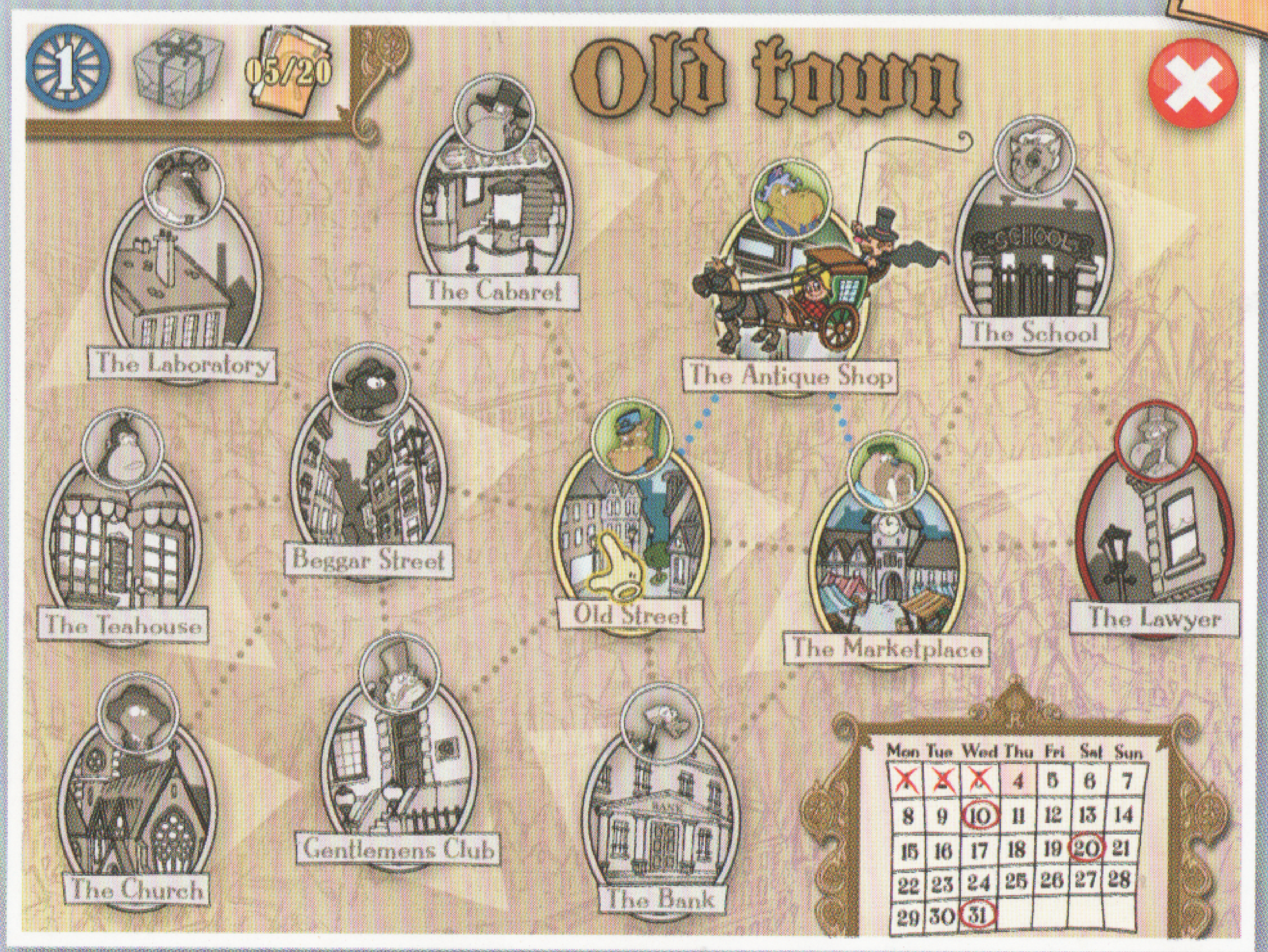
Spillebrættet "Old Town"

Du befinder dig i Old Town, hvor du skal rundt og besøge alle beboerne, for at finde ud af om nogen af dem gemmer på nogle spor, der kan hjælpe med at finde den retmæssige arving.
De mange fine steder i byen kan besøges, ved at du kører i drosken, men hver gang du flytter til et nyt sted, tager det en hel dag. Du kan flytte til alle de felter, der er farvede. Du har kun 30 dage til at finde frem til de 20 spor. Skulle du være heldig at nå at få fat på de 20 spor tidligere, er det kun på dag 12 og dag 20, du kan komme til møde hos advokaten, og så er det bare med at passe på dine optjente spor, for Næhrrig er ude på at snyde dig!
Kalenderen som ses nederst til højre, viser dig hvilken dag det er. Dagen er markreret med rød baggrund.

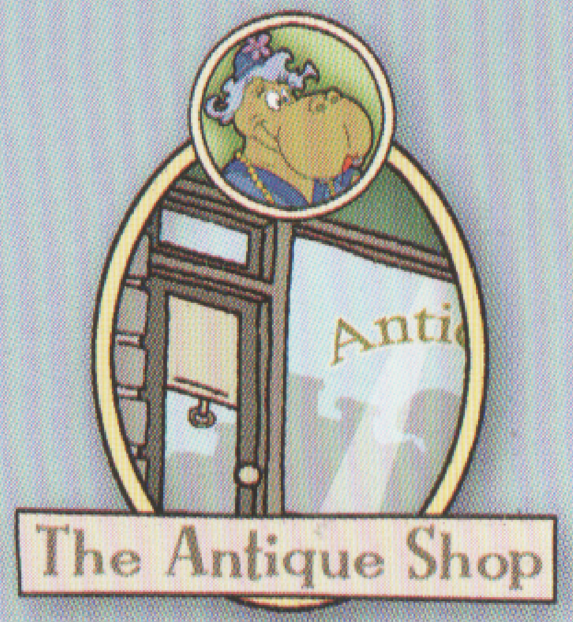
Øverst til venstre kan du se hvor mange flyttefelter du har til rådighed. Du får et flyttefelt hver dag.

Når pakken lyser grønt, er det fordi, du har en pakke der skal afleveres et sted i byen. Det tjener du også spor på.

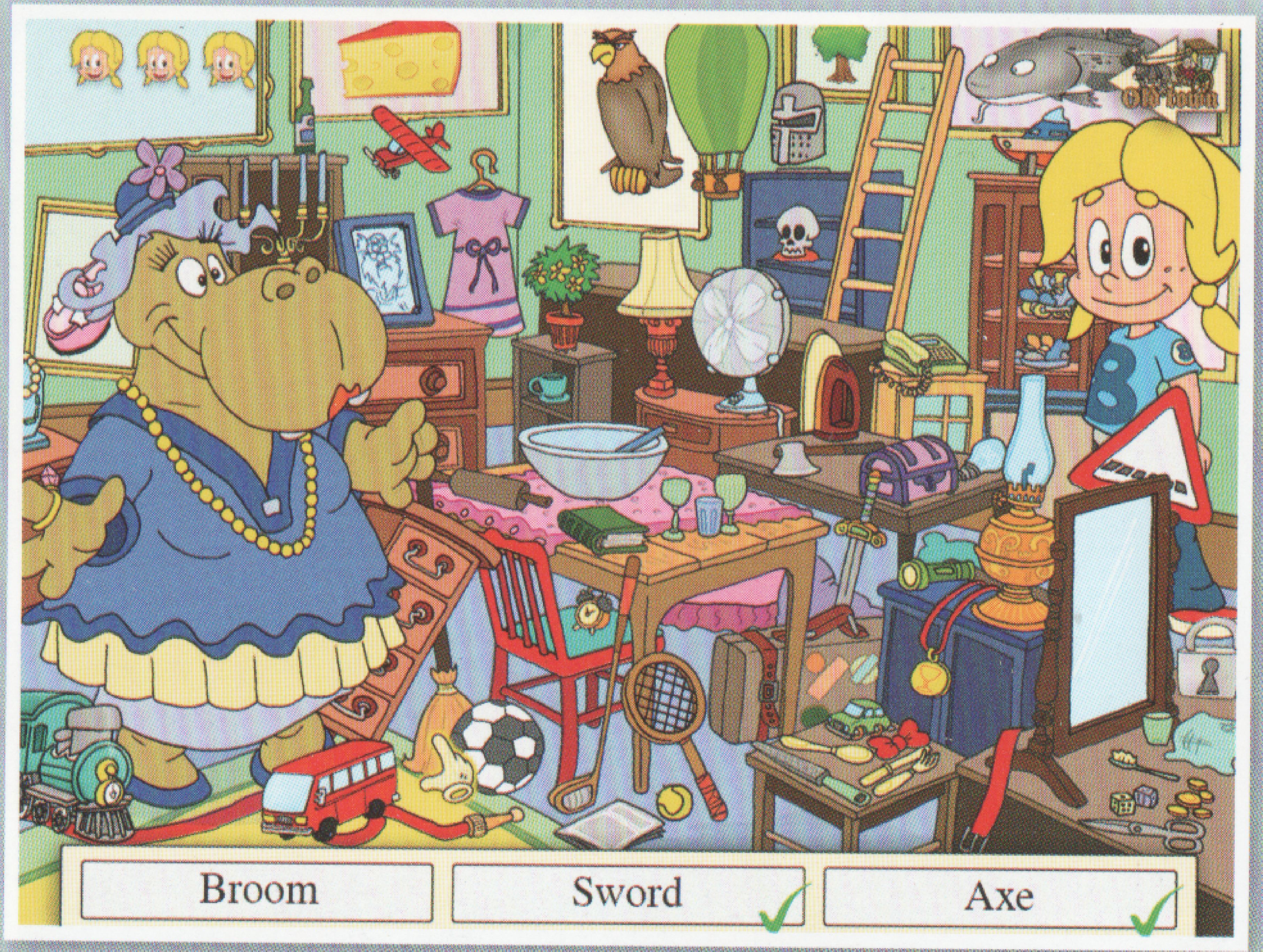
Til højre i rækken af symboler kan du se hvor mange spor, du har samlet.



Antique shop



Antikbutikken ejes af Mrs. Hippo. Hun hjælper gerne med at finde spor, hvis du bare lige hjælper med at rydde lidt op i hendes rodebutik først.
Du skal finde de ting, som svarer til de tre ord, der står nederst på skærmen.
Klik på 3 rigtige ting i træk for at løse opgaven.
Hvis du vil høre ordene igen, kan du klikke på Mrs. Hippo.



Beggar Street

I Beggar Street, har den hjemløse Turtle måske nogle spor, du kan få, hvis du ellers kan forstå, hvad han siger.
Klik på det ord, som du mener, passer bedst ind i sætningen.
Hvis du vil høre sætningen igen, kan du klikke på Turtle.

Old Street

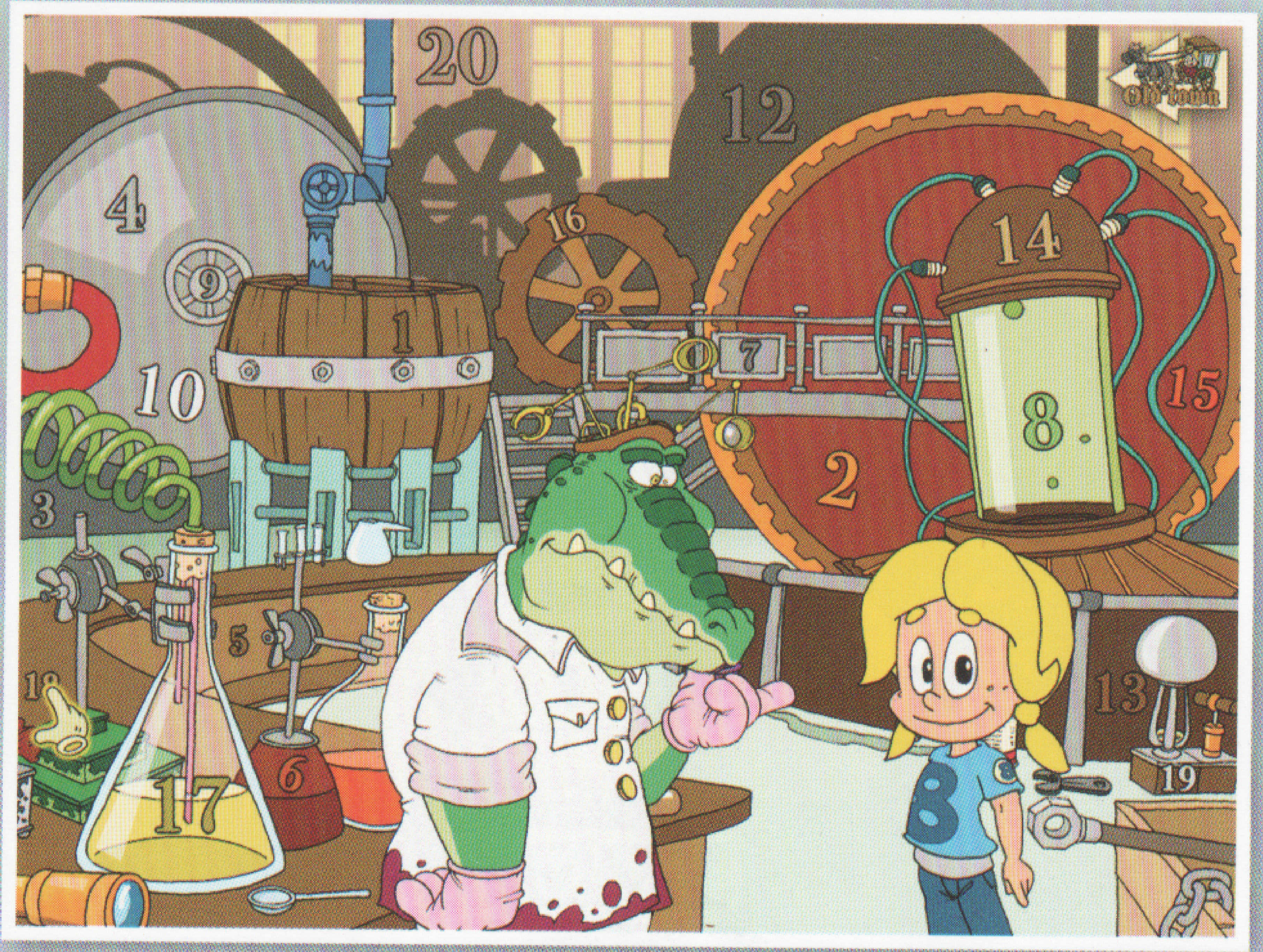
I den gamle del af byen finder du Mr. Bulldog.
Han er vægter i byen, og skal du have et spor af ham, skal du hjælpe med at sige om ordene som Mr. Bulldog siger, har "a" eller "an" foran.
En god huskeregel er at ord der starter med en vokal-lyd skal have "an" foran, mens ord der starter med en konsonant-lyd skal have "a" foran sig.

The Church

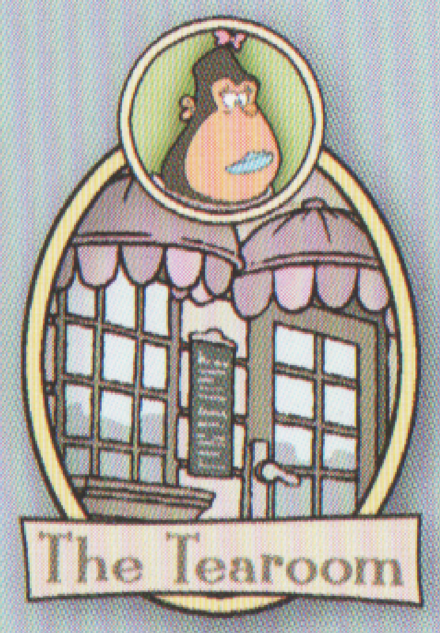
I kirken er Father Frog ved at lave et digt, men han kan ikke rigtigt finde ud af at stave det rigtigt, så du må hjælpe ham, med at indsætte de rigtige bogstaver i ordene. Det er ord som er lidt svære at tyde, men hvis det lykkes kan Father Frog også hjælpe dig med et spor.

The Laboratory

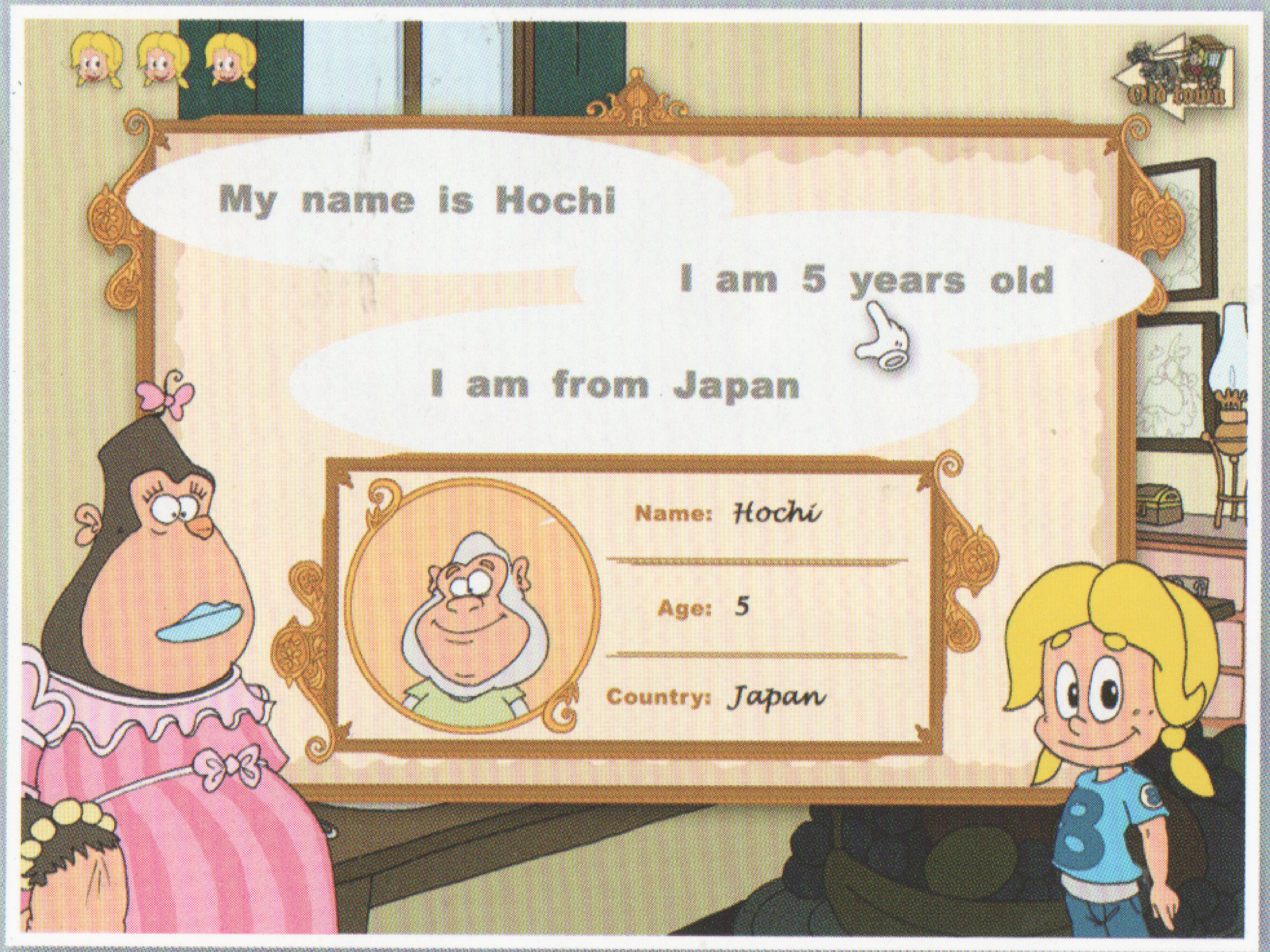
Doc Croc er lidt af en gal videnskabsmand, så for at få hans hjælp skal du finde de rigtige tal, som er placeret rundt omkring i hans laboratorie.
Klik på de tal som han nævner.



The Teahouse



Du skal lære at præsentere dig ordentligt!
Det sørger Mrs. Gorilla for, når du besøger hende i "The Teahouse". Pixeline hjælper børnene med at sige deres navne, hvor gamle de er og hvor de kommer fra, på den rigtige måde.
Klik på de ord i sætningerne, som er forkerte.
Hvis det lykkes, kan du også få en ledetråd af Mrs. Gorilla.



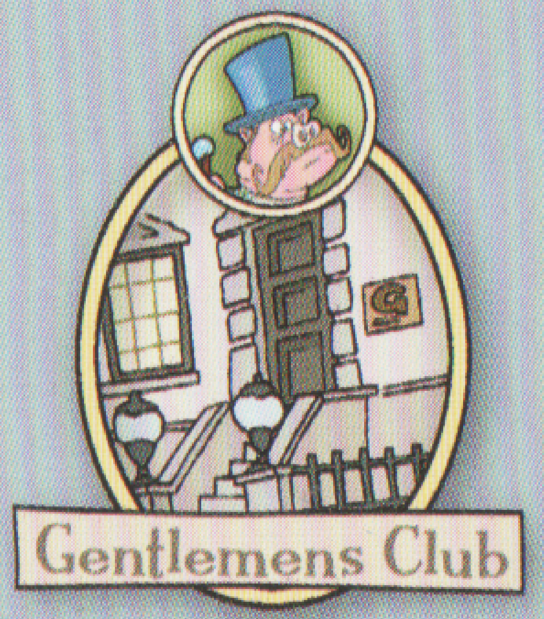
The Markedplace

På markedspladsen kan du få en masse ting og sager hos Mr. Walrus.
Du skal finde de ting som svarer til de tre ord, der står nederst på skærmen.
Klik på 3 rigtige ting i træk for at løse opgaven.
Hvis du vil høre ordene igen, kan du klikke på Mr. Walrus.
Hvis du hjælper Mr. Walrus med at finde 3 ting, giver han dig en ledetråd.

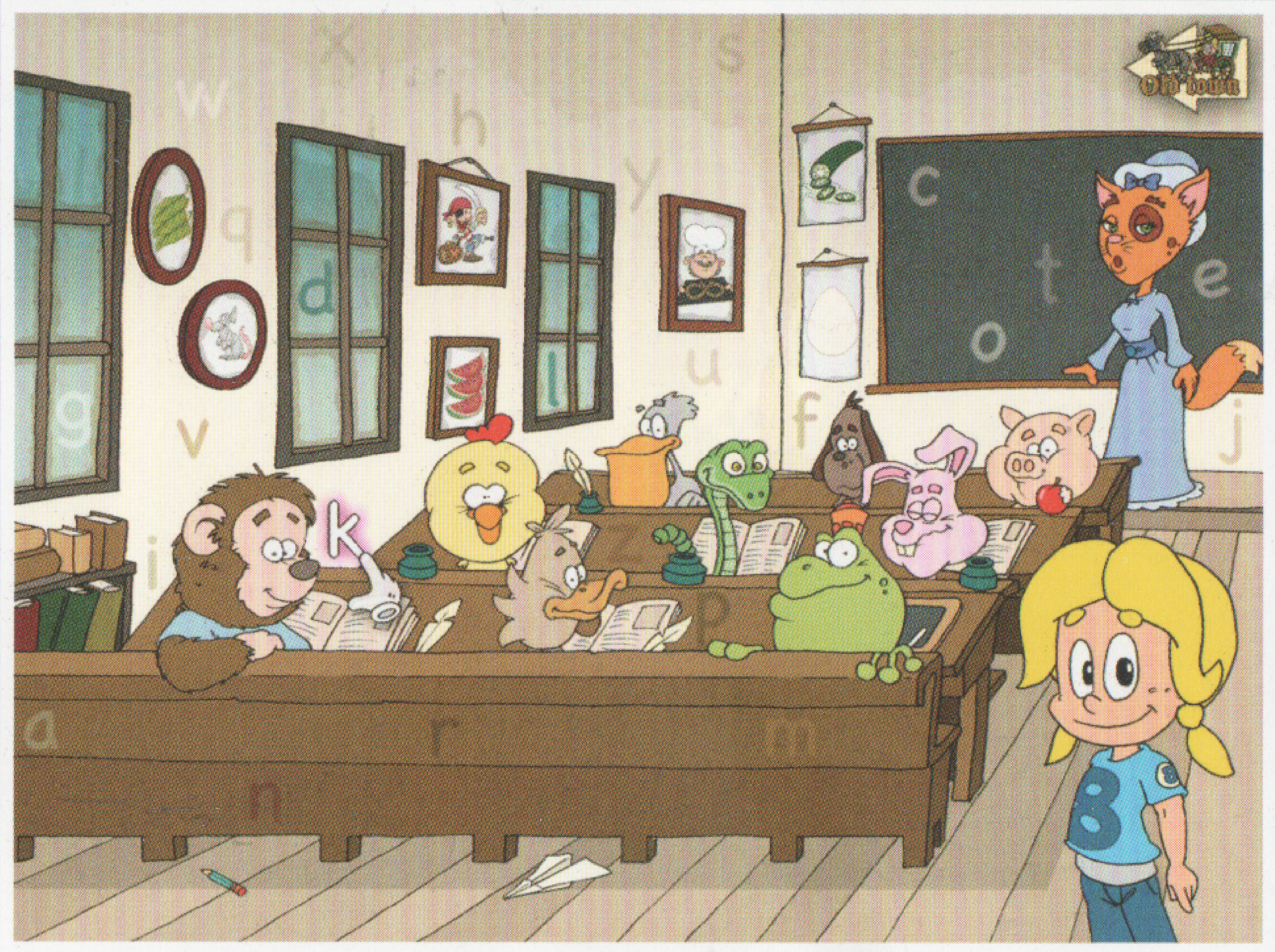
The Bank

I Banken finder man Mr. Duck, som kan hjælpe med spor, hvis du hjælper med at få ord og billeder til at passe sammen.
Find ordet der passer til det lille billede 3 gange, så modtager du et spor.
Hvis du klikker på Mr. Duck læser han ordet på billedet op.

Gentlemen´s Club



Inde i de fine herrers klub møder man Lord Warthog, som var en af Guldberghs gamle venner. Hvis du kan hjælpe Lord Warthog med at finde sine notater, vil han naturligvis gerne fortælle dig om de spor, der kan lede til den rigtige arving.
Klik på det billede, som svarer til ordet.
Hvis du klikker forkert, mister du et liv.
Hvis du klikker på Lord Warthog, læser han ordet op.

The School

Dette er Miss Cat´s skole. Hun underviser børnene i alfabetet, og hvis Pixeline vil have en ledetråd, må hun hjælpe med at finde bogstaverne rundt omkring i klasseværelset.
Klik på det bogstav, som Miss Cat læser op.
Hvis du klikker på Miss Cat, læser hun bogstavet op igen.